Bedienungsanleitung
Instruction manual
Mode d'emploi

Mephisto®

supermini

Cher ami du jeu d'échecs !

Votre MEPHISTO supermini est un produit de qualité allemand. La société MEPHISTO est le plus important constructeur d'ordinateurs d'échecs. Nous nous sommes efforcés de développer pour vous un appareil fort dans le jeu, tout en étant simple à manier. Toute l'équipe MEPHISTO vous souhaite beaucoup de plaisir et de succès avec votre nouveau partenaire.
Hegener + Glaser AG
Munich

Table des matières

A.1. Mise en service
A.2. Préparation au jeu
A.3. Introduction des coups
A.4. Interruption du jeu
(mémorisation de position)
A.5. Nouvelle partie
B.1. Mode level (niveaux de jeu)
B.1.1 Modification du niveau de jeu
C.1. Mode mémoire
C.1.1 Introduction d'une série de coups
C.1.2 Fonction arbitre
C.1.3 Reprise de coups
D.1. Mode information
D.1.1 Activation et désactivation du mode information
E.1. Mode position
E.1.1 Vérification de position
E.1.2 Introduction de positions
E.1.3 Modification de positions
F.1 Résoudre des problèmes de mat
G.1 Jouer avec les Noirs

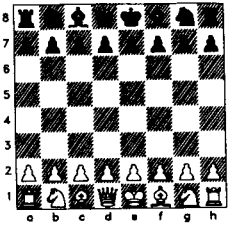
A.1. Mise en service

Ouvrez le couvercle du compartiment à piles qui se trouve à l'arrière de votre appareil et introduisez-y 4 micro-piles usuelles. Veillez à introduire les piles dans le sens indiqué sur le fond du compartiment. Utilisez de préférence des piles alcalines garantissant une longue durée de vie.

Si vous devez échanger les piles, nous vous rappelons que les piles sont nocives pour l'environnement et ne doivent pas être simplement jetées avec les ordures ménagères. Veuillez donc rapporter ces piles à un poste de récupération de piles usagées (dans les grandes surfaces, magasins de photo, etc). Une fois que vous avez correctement introduit vos piles, MEPHISTO émettra une série de signaux sonores et exécutera un petit programme de test, ce que vous pourrez voir à l'affichage. Vous pourrez alors refermez le couvercle du compartiment à piles et retourner l'appareil. Dans le petit écran d'affichage doit apparaître le mot «PLAY», vous indiquant que votre MEPHISTO est maintenant prêt à fonctionner.

A.2. Préparation au jeu

Posez vos pièces sur l'échiquier en position initiale puis appuyez sur la touche «NEW GAME», manoeuvre confirmée par une série de signaux sonores.



A.3. Introduction des coups

Appuyez légèrement sur la pièce que vous voulez avancer. Vous entendrez un bref signal sonore et votre position de départ, c.-à-d. la touche sur laquelle vous venez d'appuyer, sera indiquée à gauche de votre écran.

Prenez votre pièce et déposez-la avec une légère pression sur la case où vous voulez aller. Vous entendrez à nouveau un bref signal sonore. L'écran affichera pendant une seconde environ le coup ainsi joué. Ensuite elle passe en mode d'affichage de la pendule.

L'ordinateur se met maintenant à calculer son coup réponse, ce que vous pouvez facilement reconnaître au fait que la pendule clignote. Dès que l'ordinateur a fini de calculer son coup il affiche ce dernier accompagné d'une série de signaux sonores.

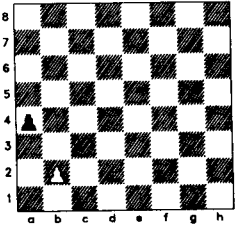
Appuyez légèrement sur la pièce en position de départ, puis après le déplacement de la pièce, sur la position d'arrivée. L'écran se met alors à nouveau en mode pendule.

Et ainsi de suite. Pour votre propre jeu, appuyez légèrement sur la pièce en position de départ, puis posez-la avec une légère pression sur la position d'arrivée.

C'est de la même manière que vous devez exécuter les coups de l'ordinateur. MEPHISTO vous indique à l'aide de l'écran où il veut aller. Chaque fois que l'ordinateur est en train de calculer, la pendule clignote. Quand c'est votre tour de jouer, la pendule fonctionne, mais ne clignote pas.

Pour les **prises**, il vous faut simplement indiquer la position de départ et la position d'arrivée de la pièce prenante, la pièce capturée étant retirée sans pression de l'échiquier. Le principe est le même pour les coups «en passant» du Pion.

Le terme «en passant» décrit une manière bien particulière du Pion de prendre. Si un Pion fait un pas double en partant dela position initiale et qu'il aboutit côte àcôte avec un Pion adverse, ce dernier peut - uniquement au coup qui suit immédiatement - le prendre «en passant» c.-à-d. comme s'il n'avait avancé que d'une case. Dans l'exemple ci-dessus, si le Pion blanc avance de b2 à b4, les Noirs peuvent le prendre «en passant» au coup suivant,



en allant de a4 à b3, le Pion à b4 étant capturé.
Pour le **roque**, il vous suffit d'indiquer par pression le déplacement du Roi. La Tour sera posée sans pression sur la nouvelle position.

Si vous ou votre adversaire-ordinateur arrivez à mener un Pion sur la ligne de départ de l'adversaire (promotion), le programme transforme automatiquement cette pièce en Dame.

Si vous jouer un **coup irrégulier**, l'ordinateur vous le signalera par un signal d'erreur sonore et refusera le coup. Remettez alors votre pièce avec une légère pression sur la position de départ, l'écran se remet sur l'affichage de la pendule et MEPHISTO est à nouveau prêt pour l'introduction du coup suivant.

Bibliothèque des ouvertures:

MEPHISTO supermini possède une vaste bibliothèque d'ouvertures contenant plus de 2000 positions.

C'est dans cette bibliothèque qu'il puise son savoir échiquéen dans les premiers coups d'une partie. Il se passe aussi longtemps que possible de calculer ses propres coups, recherchant dans une sorte de catalogue s'il y trouve un coup réponse standard selon la théorie échiquéenne.

A.4. Interruption du jeu (mémorisation de position)

Lors d'une interruption de jeu, ou si vous ne pouvez terminer votre jeu, vous pouvez, avec MEPHISTO, mémoriser votre jeu et rejouer après des heures, des jours ou même des semaines, l'état actuel du jeu restant en mémoire.

Pour ceci, appuyez sur la touche «ON/OFF»: l'écran s'éteint et la position est mémorisée. En appuyant à nouveau sur la touche «ON/OFF», vous réactivez l'ordinateur à la position où vous l'aviez laissé.

Si pendant ce temps des pièces ont malencontreusement changé de place ou si vous ne vous souvenez pas exactement où elles se trouvaient sur l'échiquier, vous pouvez, grâce à une «vérification de position» (décrite sous E 1.1 plus loin), vous faire indiquer la bonne position des pièces sur l'échiquier.

A.5. Nouvelle partie

Si MEPHISTO vous a mis mat, ou encore mieux si vous avez réussi à mettre MEPHISTO mat, vous devez, pour débuter une nouvelle partie, appuyez sur la touche «NEW GAME» et remettre les pièces en position de départ.

Vous disposez maintenant de toutes les informations nécessaires pour commencer votre premier jeu contre votre nouveau partenaire électronique. Par contre si vous désirez utiliser toutes les finesses et possibilités qui se cachent dans cet ordinateur, nous vous prions de bien vouloir étudier les prochains chapitres.

B.1. Mode level (niveaux de jeu)

Une fois les piles mise en place, l'ordinateur est automatiquement placé au niveau A2, ce qui équivaut à un temps de réflexion moyen de 5 secondes par coup. Si vous désirez un niveau de jeu autre

que celui fixé automatiquement, vous avez 47 autres possibilités.

B.1.1 Modification du niveau de jeu

Pour modifier le niveau de jeu initial, appuyez d'abord sur la touche «LEVEL». Sur l'écran apparaît alors le niveau actuellement sélectionné (par ex. LEa2).

Chaque case de la ligne A (A1 à A8) correspond à un niveau de jeu que vous pouvez ainsi sélectionnez en appuyant sur cette touche. Si vous appuyez avec une pièce sur la case A1, l'écran affichera LEa1, si vous appuyez sur A4, il affichera LEa4 et ainsi de suite.

Les niveaux de jeu de la ligne A sont appelés **niveaux de jeu normaux**. La durée moyenne de réflexion de l'ordinateur est d'autant plus longue que le niveau est haut. La durée de réflexion moyenne de chaque niveau de jeu normal se trouve dans le tableau ci-contre. Une fois que vous avez le niveau de jeu avec lequel vous désirez jouer contre l'ordinateur, appuyez alors sur la touche «PLAY». L'ordinateur se met alors en mode pendule et attend que vous lui indiquiez votre coup.
En plus des niveaux de jeu normaux, votre MEPHISTO connaît encore d'autres niveaux de jeu.

A1,B1,C1,D1 =	3 secondes
A2,B2,C2,D2 =	5 secondes
A3,B3,C3,D3 =	15 secondes
A4,B4,C4,D4 =	30 secondes
A5,B5,C5,D5 =	1 minute
A6,B6,C6,D6 =	2 minutes
A7,B7,C7,D7 =	3 minutes
A8,B8,C8,D8 =	infiniment

Si vous préférez faire un jeu sans signal sonore, la ligne B vous permet de jouer tous les **niveaux de jeu normaux sans signal sonore**.

La sélection se fait de la même manière que pour les niveaux de la ligne A. Appuyez tout d'abord sur la touche «LEVEL», ce qui affichera d'abord le niveau de jeu actuellement en vigueur. Chaque case de la ligne B (B1 à B8) correspond à un niveau de jeu, que vous pouvez sélectionner en appuyant sur cette case. Si vous appuyez avec une pièce sur la case B1, l'écran se mettra sur LEb1, si vous appuyez sur B4 à LEb4 et ainsi de suite.

Le tableau vous indique la durée moyenne de réflexion pour chaque niveau de jeu. Une fois votre niveau de jeu normal sans signal sonore sélectionné, appuyez sur la touche «PLAY». L'ordinateur se mettra en mode pendule et attendra que vous lui indiquiez votre coup.

Les niveaux de jeu des lignes C et D sont appelés **niveaux de jeu spéciaux**. Alors que pour les niveaux de jeu A et B, l'ordinateur utilise une fonction aléatoire (ce qui signifie que parmi un choix de

coups possibles et de force semblable, il choisit une fois l'un, une fois l'autre), cette **fonction aléatoire est désactivée** pour les niveaux des lignes C et D. A ces niveaux, l'ordinateur choisira toujours le coup qu'il estime être le meilleur.

La ligne D diffère de la ligne C dans le sens que les niveaux de jeu D sont à nouveau sans signal sonore. La sélection s'opère comme décrit précédemment pour les autres niveaux de jeu.

Les niveaux de jeu des lignes E et F sont **appelés niveaux de profondeur de calcul.** On les nomme ainsi parce que vous y indiquez à l'ordinateur jusqu'à quelle profondeur il doit effectuer ses calculs avant de jouer son coup. Vous trouverez dans le tableau ci-contre la correspondance de ces niveaux de jeu aux touches de sélection.

E1,F1 = 1 demi-coup

E2,F2 = 2 demi-coups

E3,F3 = 3 demi-coups

E4,F4 = 4 demi-coups

E5,F5 = 5 demi-coups

E6,F6 = 6 demi-coups

E7,F7 = 7 demi-coups

E8,F8 = 8 demi-coups

La ligne F est à nouveau l'équivalent de la ligne E, mais sans signal sonore. Une fois le niveau sélectionné, appuyez sur la touche «PLAY» et l'ordinateur se met en mode pendule, attendant votre coup.

Si vous appuyez sur la touche «PLAY» alors que l'ordinateur est en train de calculer, ce dernier interrompt son calcul et joue immédiatement un coup.

C.1. Mode mémoire

Si vous appuyez sur la touche «MEM», l'ordinateur se met en mode mémoire. Ce mode vous permet de mémoriser des séries de coups ou de reprendre des coups déjà exécutés.

C.1.1 Introduction d'une série de coups

Il est quelquefois utile de pouvoir introduire à l'avance toute une série de coups, par exemple les dix premiers coups d'une variante spéciale d'ouverture. Pour cela, appuyez sur la touche «MEM». Pendant une seconde environ vous verrez apparaître à l'écran le mot «ON» (anglais pour «enclenché»), après quoi l'ordinateur se remettra automatiquement en mode pendule.

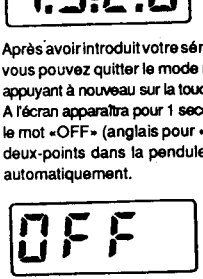
Si vous regardez attentivement votre affichage, vous verrez qu'il y a un petit point entre le 1er et le 2ème chiffre, de même qu'entre le 3ème et 4ème chiffre. Ceci vous signale que vous êtes actuellement en mode mémoire. Introduisez maintenant votre série de coups.

Vous remarquerez que MEPHISTO ne se met pas à calculer son coup de retour, se contentant d'enregistrer purement et simplement les coups joués par les deux

camps. Bien sûr, il n'accepte cependant pas de coups irréguliers.

Il y autre chose que vous pouvez distinguer sur votre affichage pendant la mémorisation d'une série de coups. Chaque fois que les Noirs ont le trait (donc que c'est leur tour de jouer), vous verrez un troisième point s'afficher au-dessous du deux-points qui sépare les chiffres de la pendule, indiquant que c'est au tour des Noirs de jouer.

Après avoir introduit votre série de coups, vous pouvez quitter le mode mémoire en appuyant à nouveau sur la touche «PLAY». A l'écran apparaîtra pour 1 seconde environ le mot «OFF» (anglais pour «éteint»). Le deux-points dans la pendule disparaîtra automatiquement.



Vous pouvez alors continuer votre partie en déplaçant une nouvelle pièce ou en appuyant à nouveau sur la touche «PLAY» pour inciter l'ordinateur à calculer son prochain coup.

Vous pouvez également passer en mode mémoire au beau milieu d'une partie pour introduire des coups. Vous forcez ainsi l'ordinateur à jouer la suite d'une manière bien précise. Cette possibilité est très utile lors de l'analyse de positions complexes, lorsque vous désirez analyser des coups que MEPHISTO ne jouerai jamais de son propre gré.

C.1.2 Fonction arbitre

MEPHISTO se met volontiers à disposition pour arbitrer une partie entre deux joueurs. Pour cela, mettez-vous en mode mémoire et jouez votre partie sur l'échiquier de l'ordinateur. MEPHISTO surveillera le jeu et veillera à ce que personne ne fasse un coup irrégulier.

C.1.3 Reprise de coups

Si au cours d'une partie, vous avez fait un jeu malheureux où vous avez par exemple perdu une pièce, vous pouvez bien sûr abandonner le jeu et en recommencer un autre. Mais vous pouvez également revenir en arrière en reprenant votre dernier coup et rejouer différemment.

Pour cela vous appuyez (si vous avez le trait) sur la touche «MEM». Pendant une seconde environ vous verrez apparaître à l'écran le mot «ON» (anglais pour «enclenché»), après quoi l'ordinateur se remettra automatiquement en mode pendule.

Si vous appuyez encore une fois sur la touche «MEM», vous verrez à l'écran les coordonnés de votre dernier coup, mais dans le sens inverse. puisque vous désirez revenir en arrière et annuler ce coup. Si vous avez par exemple joué E2E4, l'écran affichera E4E2. Vous pouvez alors remettre la pièce à sa place en appuyant légèrement sur les positions de départ et d'arrivée.

Si vous appuyez encore une fois sur la touche «MEM», vous pouvez même reprendre votre avant-dernier coup. Rappelez-vous cependant que vous ne pouvez jamais reprendre plus de huit demi-coups (4 pour les Blancs et 4 pour les Noirs).

Après avoir repris un ou deux coups, vous quittez le mode mémoire en appuyant sur «PLAY». L'écran affichera «OFF» (désactivé) pour une seconde environ.

Vous pouvez à présent continuer votre partie en jouant votre prochain coup ou en appuyant encore une fois sur la touche «PLAY», incitant ainsi l'ordinateur à jouer à son tour.

D.1. Mode information

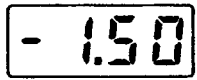
En mode information, vous pouvez obtenir de MEPHISTO des informations sur son calcul des coups (valorisation de la position et meilleur coup trouvé jusqu'ici).

D.1.1 Activation et désactivation du mode information

Le mode information peut être actionné à tout moment (alors que vous avez le trait ou que l'ordinateur calcule) en appuyant sur la touche «INFO».

L'écran affichera pendant une seconde environ le mot «ON », après quoi l'écran ne se contentera plus de clignoter pendant la phase de calcul de MEPHISTO, mais affichera successivement la **pendule**, le **coup** que MEPHISTO estime être le meilleur qu'il ait trouvé jusqu'ici, la **valorisation de la position** ainsi que la **profondeur de calcul**. Ces indications sont affichées à tour de rôle au rythme des secondes.

La valorisation du positionnement est indiquée en unités de Pions. Un signe négatif(-) indique que MEPHISTO est en position défavorable. S'il y a par exemple -1.50 à l'écran, cela signifie que la position de MEPHISTO est inférieure de 1,5 Pions.



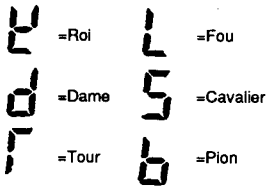
Vous pouvez à tout moment, alors que vous avez le trait ou que l'ordinateur calcule, quitter le mode mémoire en appuyant à nouveau sur la touche «INFO». L'écran affichera «OFF» pour une seconde environ, puis ensuite retournera à la pendule clignotante dès que l'ordinateur est en train de calculer.

E.1. Mode position

Le mode position vous permet de vérifier la position actuelle des pièces sur l'échiquier, de la modifier ou d'introduire une toute nouvelle position.

E.1.1 Vérification de position

En appuyant sur la touche «POS», vous faites apparaître à l'écran le type ainsi que la position d'une pièce. Malheureusement les possibilités de représentation de l'affichage LCD sont trop restreintes pour afficher correctement chaque lettre. C'est pourquoi le tableau ci-contre vous donne la signification des symboles apparaissant à l'affichage.



En appuyant à nouveau sur la touche «POS», l'écran affichera la pièce suivante et ainsi de suite.
Les pièces noires sont reconnaissables au petit signe (-) qui précède le symbole.
Si vous désirez, après vérification de la position de jeu, retourner à votre partie, vous appuyez sur la touche «PLAY» et l'écran passera à nouveau en mode pendule.
Vous pouvez alors continuer votre partie en jouant votre prochain coup ou alors inciter MEPHISTO à calculer son prochain coup en appuyant encore une fois sur «PLAY».

E.1.2 Introduction de positions

Effacer l'échiquier

Avant introduire des problèmes d'échecs (par exemple des problèmes de mat), il est préférable d'effacer d'abord la position de jeu dans la mémoire de l'ordinateur. Vous faites cela en appuyant sur la touche «SET_UP». L'écran affiche alors le symbole du Roi blanc. En appuyant alors sur la touche «NEW-GAME», vous effacez complètement la situation de jeu actuelle dans la mémoire.

Introduire une nouvelle position

Après avoir effacé l'échiquier, l'ordinateur est immédiatement prêt pour l'introduction d'une position. Vous verrez à l'écran le symbole du Roi blanc, ce qui signifie que l'ordinateur s'attend à ce que vous lui indiquiez la position du Roi blanc.

Posez celui-ci avec une légère pression sur la case désirée, l'ordinateur confirmera ceci en affichant pendant une seconde environ les coordonnés de cette case avant de s'éteindre à nouveau.

Une fois que vous avez fait ceci, vous appuyez sur la touche «SET UP». L'écran passera alors au symbole de la Dame blanche.

Posez celle-ci avec légère pression sur la case désirée, les coordonnés de cette touche apparaîtront pendant 1 seconde à l'écran, puis disparaîtront. Ensuite vous appuyez encore une fois sur la touche «SET UP», l'écran passera au symbole

de la Tour blanche, ce qui veut dire que MEPHISTO attend la mise en place de cette Tour et ainsi de suite.

Si vous voulez sauter un type de pièce, parce que vous n'avez par ex. pas de Tours blanches, appuyez simplement encore une fois sur la touche «SET UP» et le symbole de la prochaine pièce apparaîtra à l'écran. Si vous avez plusieurs pièces du même type, par ex. deux Tours blanches, mettez les en place l'une après l'autre avant de passer au prochain symbole avec la touche «SET UP».

Une fois que vous avez positionné toutes les pièces de cette manière, l'introduction de votre position est terminée. Mais avant de quitter le mode position à l'aide de la touche «PLAY», vous devez encore indiquer lequel des deux camps (les Blancs ou les Noirs) ont le trait.

Si le trait est aux Blancs, vous devez appuyer sur la touche «SET UP» jusqu'à ce que vous voyiez apparaître à nouveau le symbole du Roi blanc.

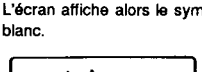
Si le trait est aux Noirs, vous pouvez appuyez sur la touche «PLAY» dès que vous avez posé la dernière pièce noire.

L'écran passera alors à nouveau en mode pendule. Vous pouvez alors continuer votre partie en indiquant votre prochain coup ou en appuyant à nouveau sur la touche «PLAY» pour inciter l'ordinateur à faire son jeu.

E.1.3 Modification de positions

Introduire des pièces supplémentaires

Si vous désirez ajouter une pièce à celles qui se trouvent actuellement sur l'échiquier, il vous faut bien sûr communiquer d'abord à l'ordinateur quelle pièce (type et couleur) vous voulez introduire. Appuyez tout d'abord sur la touche «SET UP». L'écran affiche alors le symbole du Roi blanc.



Par appui successif sur la touche «SET UP», vous pouvez choisir le type et la couleur de la pièce désirée. Placez ensuite votre pièce avec une légère pression sur la case désirée, les coordonnés de cette pièce apparaîtront pendant une seconde environ à l'écran, puis disparaîtront.

Pour retourner au mode de jeu après avoir introduit une nouvelle pièce, appuyez sur la touche «PLAY». Vous pouvez continuer votre partie en jouant votre coup ou en incitant, par nouvelle pression sur la touche «PLAY», MEPHISTO à calculer son prochain coup.

Vous pouvez bien sûr introduire plusieurs pièces de cette manière avant de retourner au mode de jeu.

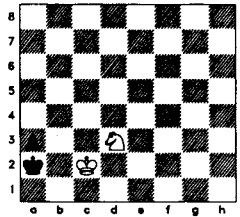
Enlever des pièces ou les changer de position

Pour enlever une pièce de l'échiquier, appuyez sur la touche «SET UP». Ensuite vous appuyez légèrement sur la pièce que vous désirez enlever, ce qui la fera disparaître de l'échiquier.

Vous procédez de manière semblable pour modifier une position. Comme décrit précédemment, appuyez d'abord sur la touche «SET UP», puis sélectionner le

type et la couleur de pièce que vous voulez changer de position en appuyant successivement sur la même touche. Mais alors, au lieu de retirer cette pièce de l'échiquier, vous la placez avec une légère pression sur sa nouvelle case. Après quoi, comme toujours, vous retournez au mode de jeu en appuyant sur «PLAY».

F.1 Résoudre des problèmes de mat



matt en 3 coups

Votre MEPHISTO possède 4 niveaux de jeu spécialement conçus pour résoudre des problèmes de mat. En principe vous devriez introduire la position du problème au moyen du mode position (chapitre E.1.2) avant de sélectionner le niveau de jeu spécial. Rappelez-vous que ce sont toujours les Blancs qui ont le trait dans un problème de mat.

Après quoi, il ne vous reste plus qu'à communiquer à MEPHISTO de quel genre de problème de mat il s'agit dans votre cas. Si vous désirez par exemple résoudre le problème ci-contre, c'est un mat en 3 coups que vous devriez sélectionner.

Pour ce faire, appuyez sur la touche «LEVEL» et introduisez au moyen des touches E1 à E4 le nombre de coups. La touche E1 correspond à mat en 1 coup, la touche E2 à mat en 2 coups, et ainsi de suite. Cette sélection est confirmée en appuyant sur la touche «PLAY».

Si vous appuyez à nouveau sur «PLAY», MEPHISTO se mettra à calculer pour résoudre ce problème. S'il trouve une solution au problème en un nombre de coups inférieur ou égal à celui demandé, il vous indiquera le premier coup de la solution de ce problème.

Votre rôle consiste maintenant à jouer (sur l'échiquier) le coup réponse pour le camp des Noirs. Après quoi MEPHISTO continuera à calculer, vous indiquera son prochain coup, attendra que vous ayez répondu pour les Noirs et ainsi de suite .... jusqu'au mat.

Si MEPHISTO ne trouve pas de solution au problème dans le nombre de coups indiqué, il n'affichera pas de coups et signalera ceci par une série de signaux sonores. Veuillez noter que MEPHISTO est capable de résoudre la majorité des problèmes de mat jusqu'à 4 coups, mais pas tous.

G.1 Jouer avec les Noirs

Si vous désirez faire une partie en jouant avec les Noirs contre votre MEPHISTO supermini, vous devez, avant de commencer la partie, mettre en place les pièces dans une position initiale **inversée** (c.-à-d. les Blancs à l'arrière et les Noirs à l'avant de l'échiquier). En appuyant ensuite sur la touche «PLAY», vous

incitez l'ordinateur à commencer jouer le premier coup de la partie, pour les Blancs, du haut vers le bas. Sur ce vous allez indiquer votre coup réponse, jouant avec les pièces noires. L'ordinateur va à son tour calculer sa réponse (pour les Blancs) et ainsi de suite.

Veuillez notez qu'en jouant ainsi (avec les pièces placées de manière inversée), les libellés sur les cases de l'échiquier ne correspondent plus aux coordonnées réelles des cases.

Vous connaissez maintenant toutes les possibilités offertes par MEPHISTO supermini et nous vous souhaitons encore une fois beaucoup de plaisir avec votre partenaire électronique.

MEPHISTO est une marque déposée par Hegener + Glaser AG, Munich.

Le prêt ainsi que la location d'ordinateurs MEPHISTO ne sont autorisés qu'avec l'assentiment du constructeur.

Nous nous réservons explicitement le droit d'apporter des modifications à la conception ou aux spécifications, si elles sont dictées par le progrès technique ou la pratique du jeu des échecs. Sous toute réserve d'erreurs.

Copyright Hegener + Glaser AG, Munich

Hegener+Glaser

Hegener + Glaser
Aktiengesellschaft
Arnulfstraße 2
8000 München • Germany
© Hegener + Glaser AG

CE